Hint Shop

Lösung & Pläne

Discworld®

Ein Adventure

von Psygnosis®

Heft Nr. 37

19,95 DM

Heft Nr. 37
1. Auflage

Komplettlösung incl. Pläne
zu dem Psygnosis® Spiel

Discworld®

Gelöst und bearbeitet von:

Christian von Mellenthin

Hint Shop - Inh.: Christian von Mellenthin, Sülzgürtel 96, 50937 Köln
Copyright 1995 by Hint Shop - Alle Rechte vorbehalten:

Alle in diesem Lösungsheft enthaltenen Daten, wurden nach bestem Gewissen erstellt. Trotzdem können etwaige Fehler auftreten. Der Hint Shop übernimmt keine Garantie der Folgen und kann auch keine juristische Verantwortung übernehmen, die aus der Benutzung dieses Heftes entstehen können.

Das Lösungsheft mit allen Texten, Listen bzw. Karten darf ohne eine schriftliche Genehmigung durch den Hint Shop in irgendeiner Form von Ausdruck, Kopie oder andere Verfahren nicht reproduziert oder vervielfältigt werden.

„Discworld" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Terry Pratchett. „Psygnosis" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Psygnosis Ltd.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis ---- 2
Einleitung ---- 3
Hinweise ---- 4

Die Komplettlösung

Der 1. Akt ---- 5
Die unsichtbare Universität ---- 5
Die anderen Ortschaften ---- 6
Die Ingredenzien aus dem Buch ---- 9
Der 2. Akt ---- 10
Neue Ereignisse ---- 10
Der L-Raum ---- 11
Außerhalb der Stadt ---- 13
Der 3. Akt ---- 16
Wie wird man ein Held? ---- 16
Neue Ortschaften ---- 18
Das Muttermal und der Schnurrbart ---- 20
Der 4. Akt ---- 22
Die Waffe „M16“ ---- 22

Die Pläne

Zum herausnehmen in der Heftmitte

Einleitung

Der *Hint Shop* begrüßt Sie recht herzlich und bedankt sich bei Ihnen für den Erwerb dieses Lösungsheftes. Die Lösung, die Sie in Ihren Händen halten, wird Sie vom Anfang des Spieles bis zu dessen Ende begleiten und Ihren Handlungsbereich auf das Genauste erklären. Es kann sein, daß Sie zu einigen Spielen, Pläne bzw. Karten oder etwaige Listen bzw. Tabellen brauchen, damit es Ihnen leichter fällt sich zu orientieren. In diesem Fall finden Sie in der Heftmitte die dazugehörigen Pläne oder Tabellen, die Sie dem Lösungsheft entnehmen können.

Bei dem *Hint Shop* handelt es sich um eine unabhängige Lösungsabteilung, die Lösungen inklusive Pläne zu den gängigen Spielbereichen, hauptsächlich aber "Rollenspiele" und "Adventures" im Angebot hat. Sie können bei uns zu fast jedem Spiel ein Lösungsheft käuflich erwerben.

Falls Sie Verbesserungsvorschläge zum Aufbau des Lösungsheftes oder Schwierigkeiten beim Lösen des Spieles trotz der Lösung haben, ist der Telefonservice bereit, Ihre Anregungen, Beschwerden oder Probleme entgegenzunehmen. Wir stehen Ihnen wochentags von 9 bis 14.30 Uhr und von 15 bis 17 Uhr unter der Telefonnummer (0221) 4200942 zur Verfügung und werden versuchen, Ihre Probleme aus der Welt zu schaffen.

Bei Anregungen und Vorschlägen wird die Redaktion sich zusammensetzen, um Ihre Ideen in Betracht zu ziehen. Dies können Sie uns auch über den Schriftverkehr mitteilen: *Hint Shop - Inh.: Christian von Mellenthin, Sülzgürtel 96, 50937 Köln.* Nach diesen allgemeinen Informationen wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit unserem Lösungsheft.

Hinweise

Die meisten Programmierer benutzen einen Mutiple-Choice-Dialogverfahren. Das bedeutet, daß Sie bei Gesprächen zwischen verschiedenen Fragen und Antworten wählen können. Wir haben die Reihenfolge der zu benutzenden Texte durch Zahlen markiert. Wenn also in einer Lösung die Anweisung (Textwahl: 1/ 3/ 2) steht, müssen Sie von der ersten Auswahlmöglichkeit den ersten Satz wählen, in der zweiten Auswahlmöglichkeit den dritten und in der dritten den zweiten. Es gibt auch Dialoge, bei denen Sie bestimmte Begriffe eingeben müssen. Es werden dann Wörter in Anführungsstriche (deutsche Version) und in Klammern (englische Version) angegeben. Außerdem ist es oft wichtig, nicht nur einmal, sondern zweimal mit einer Person zu sprechen, um alles Wissenswerte zu erfahren.

Bei den meisten Lösungen bestimmen die Richtungsangaben (Norden, Süden, Westen und Osten) an welchem Bildrand die Spielfigur das Bild zu verlassen hat. Das bedeutet, daß Sie bei der Anweisung „Norden" das Bild nach oben hin verlassen oder in das Bild hineingehen sollen. Wenn in einem Satz steht, daß Sie das Bild nach „Osten" verlassen sollen, bedeutet dies, daß Sie nach rechts gehen müssen. Bei „Westen" müssen Sie natürlich nach links und bei „Süden" nach unten aus dem Bild.

Viele Spiele haben ein geniales Automapping und bei solchen Spielen bitten wir Sie um Zusammenarbeit. Sie erforschen und wir erklären Ihnen, wo und wie es am besten weitergeht. Das sieht folgendermaßen aus: Sollten Sie ein neues Gebiet betreten, müssen Sie es zuerst erforschen, um zu wissen, wo etwas zu holen ist. Erforschen Sie dabei nicht zu viel. Für Sie sind die Erkundungen beendet, wenn Sie vor einer Tür, Falle, Bodenplatte, Geheimwand oder etwas ähnlichem stehen. Der Lösungstext wird Sie nach dem Erforschen darauf hinweisen, durch welche Tür bzw. Geheimwand Sie gehen müssen und welche Bodenplatte Sie betreten dürfen. Diese Orte werden im Text durch zwei Koordinatenpunkte, z.B. (18/ 3) gekennzeichnet. Das bedeutet, Sie müssen an der linken Zahlenreihe (Senkrechte) die 18 suchen und von dort 3 Einheiten nach rechts (Waagerechte) zählen, um den gesuchten Punkt zu erhalten. Die erste Zahl wird immer auf der Senkrechten und die zweite Zahl auf der Waagerechten ermittelt.

In vielen Spielen gibt es eine große Anzahl von Gegenständen. Einige davon sind für das Lösen des Rollenspiels sehr wichtig und andere nicht. Sollte Ihnen mal ein Gegenstand fehlen, so verzweifeln Sie nicht. Irgendwo muß er stecken. In solchen Situationen bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die vorherigen Gebiete erneut zu durchsuchen, wenn die Gegenstände durch ein Zufallsprinzip (das vom Computer errechnet wird) in der Gegend verteilt werden. Irgendwann wird es auch bei Ihnen vorkommen, daß Sie nichts mehr tragen können. Notieren Sie sich bitte genau den Ort, an dem Sie die Gegenstände ablegen, um Sie später nicht suchen zu müssen, falls Sie einen abgelegten Gegenstand brauchen. Am besten legen Sie die unwichtigen Gegenstände auf den Bodenplatten ab (in Rollenspielen), um diese, wie in der Lösung beschrieben, zu erschweren.

Wir haben unsere Lösung so geschrieben, daß Sie das Spiel Schritt für Schritt lösen können. Leider können wir nicht feststellen, wann Ihre Person vergiftet, krank, verletzt oder verflucht wird. Benötigt Ihr Held ärztliche Hilfe, so suchen Sie immer einen Heiler oder einen Tempel auf, um sich verarzten zu lassen. Können Sie Magie, so heilen Sie sich selbst. Da es bei manchen Stellen auf Geschicklichkeit und dem richtigen Zeitpunkt ankommt, raten wir Ihnen Ihren Spielstand öfters abzuspeichern. Sollten Sie dennoch bei manchen Sachen nicht die gewünschte Kraft oder das Talent besitzen, so notieren Sie sich diese Stelle in der Lösung und kehren Sie später wieder dorthin zurück, wenn Ihre Spielfigur erfahrener geworden ist. Sie merken es daran, wenn Sie gegen die gleichen Gegner bessere Chancen im Kampf haben oder besser mit der Magie umgehen können als vorher.

Discworld®
Komplettlösung

Der 1. Akt
Die unsichtbare Universität

Sie schlüpfen in die Rolle des Magiers Rincewind. Nachdem Sie aufgestanden sind, öffnen Sie den Schrank und holen Ihren Geldbeutel heraus. Verlassen Sie Ihr Zimmer und steigen Sie die Stufen hinab. In der Eingangshalle gibt es einen Durchgang zu einem Schrank. Gehen Sie hindurch und nehmen Sie den Besen an sich. Begeben Sie sich in das Zimmer des Erzkanzlers, welches sich eine Etage über der Bibliothek befindet.

Hören Sie zu, was der Erzkanzler Ihnen zu sagen hat. Sie erfahren, daß Sie den Drachen suchen und beseitigen sollen, der seit kurzer Zeit die Städte unsicher macht. Nachdem Sie den Auftrag erhalten haben, ein Buch für den Erzkanzler zu besorgen, verlassen Sie das Zimmer. Gehen Sie in die Bibliothek und sprechen Sie mit dem Bibliothekaren über alles. Mit ihm über alles sprechen bedeutet, daß Sie die Icons während des Gespräches von links nach rechts alle anklicken sollen.

Da der Bibliothekar Ihnen nicht weiterhelfen will, wandern Sie zweimal nach rechts. Untersuchen Sie die Banane hinter dem Ohr des schäbigen Burschens und sprechen Sie danach mit ihm über alles. Da Sie ihn jetzt auch über die Banane ausfragen können, erfahren Sie, daß der Affe mit Bananen zu ködern ist. Verlassen Sie die Bücherei und begeben Sie sich wieder hinauf auf Ihr Zimmer.

Benutzen Sie den Besen mit der Truhe, um sie zu wecken. Die Truhe ist nichts anderes als Ihre Tragetasche. Verstauen Sie den Besen in der Truhe und gehen Sie hinunter in die Küche (sie befindet sich eine Etage tiefer als der Speiseraum). Reden Sie mit dem Koch über alles. Begeben Sie sich in den Speiseraum und sprechen Sie mit dem Dozenten für neue Runen, mit dem Dekan sowie dem Quästor über alles. Untersuchen Sie auf dem Tisch das Essen und den Rumpf, der daraufhin auseinanderplatzt.

Gehen Sie etwas nach rechts und sprechen Sie mit Windel Poons über alles. Versuchen Sie auch mal den Stab des lilanen Magiers zu nehmen. Sie sehen, daß er ihn nicht hergeben will. Verlassen Sie das Speisezimmer und marschieren Sie in die Bibliothek. Wie Sie bestimmt schon bemerkt haben, befindet sich eine Banane in der Truhe. Geben Sie diese dem Bibliothekaren, damit Sie das gesuchte Buch erhalten. Reden Sie noch einmal mit dem Affen über das neue Zeichen „L“.

Wenn Sie das Buch benutzen, können Sie darin lesen. Leider sind die Runen für Sie noch unbekannt. Zeigen Sie dem Erzkanzler das Buch, damit er Ihnen von den Ingredenzien berichtet, die Sie besorgen müssen. Von nun an können Sie im Buch die Ingredenzien immer wieder nachlesen. Holen Sie aus der Küche eine Banane und verlassen Sie die unsichtbare Universität nach links durch die Haupttür.

Gehen Sie ein wenig nach links und sprechen Sie mit dem Zauberlehrling über alles. Er zeigt Ihnen den Spruch, den Sie sprechen müssen, um das Haupttor zu öffnen. Leider geht der erste Spruch fehl und Sie produzieren einen Frosch im Teich. Nehmen Sie diesen nach dem Gespräch an sich und gehen Sie den Pfad entlang, der hinter die Universität führt. Da Sie noch nicht durchs Fenster schauen können, nehmen Sie sich einen Beutel Dünger vom Boden. Verlassen Sie die Universität durch das Haupttor.

Die anderen Ortschaften

Warten Sie solange, bis der Drache vom Palast auftaucht, zwei Häuser in Brand setzt und wieder im Palast verschwindet. Da Sie nichts dagagen unternehmen können, gehen Sie auf der Übersichtskarte zum Platz, der sich rechts unter der Universität befindet. Lesen Sie auf der Tafel die drei Hinweise und sprechen Sie mit den „Alten" über alles. Gehen Sie nach rechts und sprechen Sie mit dem Schnapper ebenfalls über alles. Stecken Sie sich am Stand eine Tomate ein und wandern Sie weiter nach rechts. Reden Sie mit der Amazonenkriegerin (schauen Sie sie vorher an) über alles. Sprechen Sie den Steuereintreiber an und bewerfen Sie ihn danach mit einer Tomate.

Holen Sie am Stand eine neue Tomate. Wie Sie sehen, befindet sich darin ein Wurm. Nachdem Sie die Tomate auf den Boden geworfen haben, können Sie den kaum erkennbaren Wurm unter dem Stand aufheben. Stecken Sie sich noch eine Tomate ein und sprechen Sie mit dem Gassenjungen. Er wird Ihnen zeigen, wie man Leute beklaut. Nachdem Sie ein wenig geübt haben, besitzen Sie in Ihrer Ausrüstung das Talent „Taschendieb". Außerdem ergattern Sie dabei eine Plumpshose.

Reden Sie mit dem liebenswerten Gassenjungen über alles. Begeben Sie sich links vom Tomatenstand in die Gasse und warten Sie hier solange, bis der Abflußreiniger auftaucht. Beobachten Sie einmal das ganze Schauspiel. Sobald der Typ ein zweitesmal auftaucht, reden Sie mit ihm über alles. Verlassen Sie die Gasse und gehen Sie links vom Schnapper durch die Tür ins Wartezimmer des Psychiaters.

Nachdem Sie sich gesetzt haben, reden Sie mit dem Troll über alles. Lesen Sie einmal die Zeitschrift und verlassen Sie das Zimmer. Laufen Sie ein wenig umher und kehren Sie dann ins Wartezimmer zurück. Wie Sie sehen werden, dürfen Sie diesmal in der Mitte platz

ehmen. Reden Sie mit der Frau und stecken Sie sich das Schmetterlingsnetz ein. Verlassen Sie den Raum sowie den Platz. Gehen Sie auf der Übersichtskarte zur Straße, die sich rechts vom Platz befindet.

Entweder gelangen Sie automatisch an das linke Ende oder Sie gehen von der rechten Seite nach links. Betreten Sie den Spielzeugladen und reden Sie mit dem Verkäufer. Nehmen Sie den Bindfaden vom Tresen und ein Spielzeug (Esel) aus der Angebotskiste. Verlassen Sie den Laden und gehen Sie nach rechts zur Ecke (anklicken). Das Bild vergrößert sich und Sie hören einen Mönch vor sich hin reden. Hören Sie ihm solange zu, bis sich der Text wiederholt. Reden Sie einmal mit ihm und verlassen Sie das Bild nach rechts.

Klicken Sie auf den Fischhändler, der sich etwas weiter rechts befindet, damit sich auch dieses Bild vergrößert. Reden Sie mit dem Fischhändler über alles. Nehmen Sie das Bild mit der Krake von der Wand und untersuchen Sie den Kaviar sowie den Aal am Stand. Gehen Sie nach links in die Gasse hinein, wo eine Toilette steht. Sie können zwar die Tür öffnen, aber ansonsten, außer im Türinneren die Schmiererei lesen, noch nichts machen. Marschieren Sie die Straße nach rechts entlang.

Reden Sie mit dem Bettler über alles und gehen Sie dann zum Friseur hinein. Schauen Sie die Frau und den Lockenwickler in ihren Haaren an. Sprechen Sie dann mit der Frau über den Lockenwickler, damit der Friseur ihn entfernt und in seine Tasche steckt. Reden Sie mit dem Friseur, bis er von einer blonden Frau träumt. Das ist der Moment, wo Sie mit dem Talent „Taschendieb" das Sie in Ihrer Ausrüstung finden, den Lockenwickler aus der Tasche des Friseurs klauen können. Reden Sie noch einmal mit dem Friseur.

Verlassen Sie den Laden und gehen Sie nach rechts zur Übersichtskarte. Wandern Sie in die Gasse hinein, die sich unter dem Platz befinden. Sie hören schon von weitem, daß hier ein Alchimist wohnt. Nach einer kurzen Zwishcensequenz mit einem Assassine können Sie weiter nach rechts gehen. Leider treten Sie dabei auf einen bestimmten Stein, der Sie auf die Dächer befördert. Reden Sie mit dem Schornsteinfeger. Da sich sehr wahrscheinlich ein kleiner Fehler ins Programm geschlichen hat, können Sie über dem rechten Schornstein eine unsichtbare Bürste erkennen.

Sobald Sie auf diese Bürste klicken, taucht der Schornsteinfeger auf und zeigt ein Schwert. Doch kümmern Sie sich nicht darum sondern besteigen Sie den Turm im Hintergrund. Die Situation sieht sehr gefährlich aus, in der Sie sich jetzt befinden. Selbst der Tod taucht auf und stellt sich schon einmal vor. Doch mehr als die Stange zum Knauf entlangzuklettern und den Drachen anzuschauen können Sie hier nicht machen. Klettern Sie deshalb wieder hinunter.

Wandern Sie auf den Dächern nach links zu einer Leiter und klicken Sie diese an, damit die Truhe sie auffangen kann. Klettern Sie dann oben durchs Fenster, um einige Augenblicke später wieder in der Gasse zu sein. Nach einer weiteren Zwischensequenz können Sie den Assassin beobachten, wie er in sein Unglück stürzt. Gehen Sie diesmal unter dem katapultierenden Stein nach rechts. Gehen Sie durch die Tür in das Haus des Alchimisten.

Reden Sie mit ihm über alles und schauen Sie sich alles an. Das wichtigste ist die Kamera, wobei sie dort auf den Auslöser drücken müssen, um einen Kobold freizulegen. Verlassen Sie das Haus sowie die Gasse, da Sie den Kobold noch nicht an sich nehmen können. Begeben Sie sich auf der Übersichtskarte zum Palast, der sich rechts zwischen der Universität und dem Platz befindet. Hören Sie den beiden Wächtern genau zu. Sprechen Sie dann mit dem linken Wächter über alles. Durch das Gespräch schaffen Sie es in den Palast hineinzukommen.

Sollten Sie später erneut zu dem Plast kommen, so stehen beide Wächter wieder aufrecht. Reden Sie dann diesmal mit der rechten Wache über alles, damit diesmal die linke Wache leiden muß. Besuchen Sie danach noch öfters den Palast, so werden Sie hier keine Wache mehr vorfinden. Gehen Sie in den Palast und wandern Sie nach rechts zum Patrizier. Reden Sie mit dem Bauern, der Hexe und dem Dieb. Schauen Sie sich das Puddingbuch der Hexe sowie den Lachi (Narrenstab) des Narren an. Reden Sie mit dem Narren und dem Patrizier über alles.

Begeben Sie sich durch die Tür ins Bad. Etwas weiter links werden Sie einen Spiegel finden, den Sie an sich nehmen können. Verlassen Sie danach den Palast. Marschieren Sie auf der Übersichtskarte zur „Kaputten Trammel" die sich links vom Platz und unter der Universität befindet. Da ein Übersetzungsfehler unterlaufen ist, sollte Trammel schließlich Trommel heißen, denn vor dieser Taverne stehen Sie jetzt. Reden Sie mit dem Rausschmeisser und gehen Sie dann hinein.

An dem ersten Tisch sehen Sie zwei Mittländer sitzen. Sprechen Sie mit einem von beidem über alles. Die Textwahlen gelten für beide Leute, so daß Sie nach dem Gespräch mit dem kleinen Burschen über alles reden können. Weiter links können Sie noch mit dem ängstlichen Burschen, den beiden Betrunkenen und dem Angeber sprechen. Beim Angeber gehen Sie beim Wirt zwei Bierkrüge holen. Geben Sie diese dem Angeber, damit er weiter erzählt. Reden Sie nocheinmal mit ihm. Doch geben Sie ihm diesmal nicht das Bier, sondern behalten Sie es.

Gehen Sie in den Weinkeller hinunter (Falltür anklicken). Da die Augen sowie die Dunkelheit Ihnen Angst einjagen, rennen Sie wieder in den Schankraum. Versuchen Sie die Streichhölzer von der Theke zu nehmen. Sie erfahren, daß Sie erst was trinken müssen. Reden Sie zweimal mit dem Wirt, nachdem Sie alle Getränke auf dem Regal angeschaut haben. Beim ersten Gespräch stecken Sie sich das leere Glas und beim zweiten Gespräch den leeren Krug ein. Danach dürfen Sie sich eine Streichholzschachtel aneignen. Verlassen Sie die Taverne und wandern Sie auf der Übersichtskarte zum Stadttor, das sich im Nordosten befindet.

Versuchen Sie durchs Tor zu gehen. Sie erfahren, daß Sie dafür einen Passierschein benötigen. Reden Sie mit dem linken sowie dem rechten Wächter über alles. Jetzt statten Sie den folgenden Ortschaften noch einen Besuch ab: „Schatten", ganz unten, die dunkleren Häuser; „Park", unten links neben dem Fluß; „Wirtschaft", oben links neben dem Fluß.

Da Sie an den oben beschriebenen Ortschaften noch nichts machen können, marschieren Sie zum Schluß zum Stall, der sich rechts neben den Schatten (ganz kleines Haus) befindet. Öffnen Sie den Sack vor dem Karren und holen Sie das Getreide heraus (Mais).

Die Ingredenzien aus dem Buch

Begeben Sie sich zur unsichtbaren Universität. Folgen Sie dem Pfad hinter das Gebäude. Nehmen Sie das Schmetterlingsnetz in Ihre Ausrüstung und stellen Sie die Leiter unters Fenster. Sie klettern daraufhin hinauf und schauen in die Küche. Fangen Sie mit dem Netz den Pfannkuchen ein. Sie behalten ihn nicht, sondern essen ihn auf.

Da der Koch verärgert über das verschwinden des Pfannkuchens ist, verlässt er die Küche. Marschieren Sie dann in die Küche und nehmen Sie die Bratpfanne vom Herd. Gehen Sie in den Speiseraum und tauschen Sie den magischen Stab des Magiers im lilanen Gewand gegen den Besen aus. Marschieren Sie in das Zimmer des Erzkanzlers und geben Sie ihm die ersten drei Ingredenzien des Buches.

Überreichen Sie ihm die Bratpfanne (als Schale), den Lockenwickler (als magische Spule) und den Stab (als Stab). Begeben Sie sich in den Schrank, woraus Sie am Anfang den Besen genommen haben. Benutzen Sie die Streichhölzer mit dem Objekt, welches sich links von Ihnen befindet. Es ist eine Lampe, die Sie nun entzünden. Holen Sie aus dem Regal den Beutel „Stärke“ heraus. Verbinden Sie den Bindfaden mit dem Wurm, um ihn an die Leine zu nehmen.

Begeben Sie sich in die Gasse unter dem Platz und holen Sie aus der Truhe den Spiegel, um ihn in Rincewinds Ausrüstung zu stecken. Katapultieren Sie sich mit dem Stein auf die Dächer und klettern Sie zum Turm. Hangeln Sie bis zur Spitze, hängen Sie den Spiegel daran und benutzen Sie ihn. Nur so können Sie den Drachen heranlocken. Nachdem der Drache den Spiegel angeflemmt hat, sehen Sie, wie die Truhe den Spiegel mit dem Drachenodem auffängt. Klettern Sie vom Turm herunter und begeben Sie sich durchs Fenster in die Gasse.

Marschieren Sie unter dem Stein nach rechts zum Alchimisten und stecken Sie den Mais in den Glaskolben. Sobald Sie versuchen den Kobold an sich zu nehmen, wird dieser durch das Spülbecken flüchten. Verlassen Sie das Zimmer und benutzen Sie den Wurm am Faden mit dem Loch. Dadurch locken Sie den Kobold heraus und fangen ihn ein. Kehren Sie zur Universität zurück und geben Sie dem Erzkanzler den Kobold sowie den Drachenodem.

Leider müssen Sie nun erfahren, daß der Erzkanzler Sie nicht mehr benötigt. So listig, wie Sie sind, lenken Sie den Mann ab und stehlen den Drachensucher. Sobald Sie auf der Übersichtskarte sind, können Sie ein Piepsen hören, welches von dem Gerät ausgeht. Marschieren Sie nach Südwesten, wo daß Pipsen lauter und schneller wird. Ausserdem werden Sie einige grüne Striche vor Rincewind erkennen. Klicken Sie im Südwestbereich herum, um so zu der Scheune des Drachens zu gelangen. Nachdem Sie sich den Schatz eingesteckt haben (insgesamt sind es vier) erhalten Sie den Auftrag, die sechs Spiegel der Bruderschaft zu finden.

Der 2. Akt
Neue Ereignisse

Begeben Sie sich zur Wirtschaft und gehen Sie durch die Tür ins Gebäude hinein. Schließen Sie die Tür und untersuchen Sie das Bild. Nehmen Sie das Laken vom Bett und gehen Sie nach rechts ins Bad. Stecken Sie sich das Schaumbad unter dem Spiegel ein und betätigen Sie einmal die Seife.

Wandern Sie über die Hauptkarte zum Platz und reden Sie erneut mit den Alten, der Amazonenkriegerin, dem Koch und in der Gasse mit dem Abflußreiniger. Auf dem Schild, welches sich links von den Alten befindet, können Sie drei neue Hinweise lesen.

Gehen Sie über der Hauptkarte zur Straße. Reden Sie mit dem Bettler und begeben Sie sich in den Spielzeugladen. Nehmen Sie sich ein neues Spielzeug aus der Angebotskiste. Diesmal erhalten Sie eine Puppe. Plaudern Sie mit dem Fischhändler, da er was neues zu sagen hat. Beim Stadttor angekommen, sehen Sie eine Kiste, die sich in der Mitte der beiden Wächter befindet.

Öffnen Sie diese. Holen Sie das kleine Faß mit dem Schießpulver heraus. Wie Sie in Ihrer Ausrüstung erkennen können, haben Sie auch einige Feuerwerkskörper. Nehmen Sie sich einen daraus und legen Sie ihn in Ihrer Ausrüstung ab. Entzünden Sie den Knallkörper mit Ihren Streichhölzern.

Marschieren Sie zur unsichtbaren Universität und folgen Sie dem Pfad. Nehmen Sie hinter der Uni die dreckige Mülltonne mit. Begeben Sie sich in die Uni zur Bibliothek. Geben Sie dem Bibliothekar eine Banane, damit er sich zu dem gesuchten Buch begibt. Leider müssen Sie feststellen, daß es wirklich gestohlen wurde. Das können Sie hinter dem schäbigen Burschen an der leeren Stelle erkennen.

Holen Sie sich in der Küche neue Bananen und nehmen Sie das Stärkemehl mit. Besuchen Sie den Drachen in der Scheune und nehmen Sie den Schraubenzieher mit, der kurz vor dem Drachen an der Wand hängt.

In den Palast werden Sie nicht hineinkommen, da die Wachen wieder anwesend sind. Sprechen Sie mit Ihnen über alles und begeben Sie sich dann zur kaputten Trommel. Im Schankraum können Sie beim Wirt einen neuen Drink bestellen. Denken Sie daran, den Krug einzusammeln. Gehen Sie zur Uni zurück.

Statten Sie der Bibliothek erneut einen Besuch ab und geben Sie dem schäbigen Burschen alle vier Schätze. Die goldene Banane, die Sie daraufhin erhalten, müssen Sie dem Bibliothekar geben. Dafür öffnet er den Zugang zum L-Raum. Gehen Sie in diesen Raum hinein.

Der L-Raum

Sie gelangen wieder in die Bibliothek. Von jetzt an werden Sie erneut durch die Ortschaften laufen. Nur diesmal ist die Zeit anders, d.h., daß Sie nun alle Bilder erneut nach Sachen absuchen müssen, um Sie anzuschauen oder damit etwas benutzen zu können. Warten Sie hier einen Augenblick. Sie werden etwas später einen Dieb erkennen, der durch ein Bücherregal hereinkommt, etwas klaut und wieder verschwindet. Durch das Buch, welches sich unter dem Buch der Levitation befindet, können Sie das Bücherregal auf Seite schieben und dadurch zur Hauptkarte kommen.

Wie sie merken, ist es Nacht. Auch auf dieser Karte hat sich etwas verändert. Sie können viele Ortschaften, die Sie zuvor besuchen konnten, hier nicht aufsuchen. Selbst die unsichtbare Universität ist vom Eingangstor aus nicht zu erreichen. Sie können dort nur durch das Loch hinkommen, welches sich rechts daneben befindet. Da es beim Stadttor nichts besonderes als gelangweilte Wachen gibt, marschieren Sie zur Straße.

Bei der Ecke sehen Sie, daß der Laden geöffnet hat. Nehmen Sie den Topf von der Fensterbank und reden Sie mit dem Troll über alles. Beim Fischhändler sowie in der Gasse gibt es vorerst nichts zu holen, daher begeben Sie sich zur Trommel (vorher war es die kaputte Trommel).

Reden Sie mit dem Rausschmeisser und begeben Sie sich dann in den Schankraum. Reden Sie hier mit dem kleinen Burschen, dem Wirt, den Betrunkenen sowie dem Angeber. Verlassen Sie die Taverne und gehen Sie über die Hauptkarte zur Wirtschaft (links oben). Im Bett schläft der ängstliche Bursche. Ziehen Sie sich das weisse Laken über (mit Rincewind benutzen) und gehen Sie auf das Bett zu. Sobald der Bursche sich unter seiner Decke versteckt, schließen Sie die Tür. Benutzen Sie das Schmuckkästchen auf dem Tisch und sie führen die Aktionen aus, die der Bursche Ihnen ein Tag später in der Bar erzählt hat.

Wenn Sie das Zimmer verlassen, ziehen Sie das Laken automatisch wieder aus. Marschieren Sie zum Park. Sie selber schlafen auf der Bank. Dies ist die Wirkung des reanuellen Weines. Benutzen Sie den Frosch mit dem Betrunkenen. Dadurch kommt der Schmetterling etwas näher. Benutzen Sie das Schmetterlingsnetz, um den Schmetterling einzufangen. Begeben Sie sich in das Loch der Universität. Warten Sie hier solange, bis der Dieb auftaucht. Folgen Sie ihm schnell durch die Bücherwand. Auf der Hauptkarte können Sie ihn jetzt beobachten. Bewegen Sie sich nicht, sondern schauen Sie nur zu, wohin der Dieb marschiert.

Er wird im Südwesten bei einem Versteck verschwinden. Gehen Sie dorthin und verschieben Sie das Abflußrohr über dem Faß zur Tür hin (doppelklicken). Benutzen Sie den Türklopfer. Da Sie keinen dunklen Umhang tragen, werden Sie nicht eingelassen. Wandern Sie zur Straße und dort zur Ecke. Benutzen Sie den Schmetterling mit der Lampe. Durch eine Sequenz erfahren Sie, daß der Mönch am nächsten Tag von eine Regenwolke durchnäßt wird. Begeben Sie sich ins Loch der Universität und marschieren Sie in den L-Raum um zur Tageszeit zurückzukommen.

Wandern Sie zur Straße und dort zur Ecke. Sprechen Sie mit dem frierenden Mönch. Gehen Sie danach zum Fischhändler und von dort aus in die Gasse, wo sich die Toilette befindet. Sie sehen dort den dunklen Umhang des Mönches hängen. Nehmen Sie diesen an sich. Begeben Sie sich auf dem gewohnten Weg über die Universitätsbibliothek zur Nachtzeit (durch den L-Raum). Statten Sie dem Versteck erneut einen Besuch ab und ziehen Sie dort den schwarzen Umhang an.

Betätigen Sie danach den Türklopfer. Obwohl Sie die passende Kleidung tragen, werden Sie noch nicht eingelassen, da Ihnen das Losungswort fehlt. Sobald Sie sich umgezogen haben, taucht ein Dieb auf und redet mit dem Türsteher. Holen Sie schnell das Glas aus der Truhe und halten Sie es an das Abflußrohr, welches sich rechts vom Zaun befindet. Dank dieser Fernsprechanlage, erfahren Sie daß Losungswort. Nachdem der Dieb im Haus verschwunden ist, ziehen Sie die dunkle Kutte an und begeben sich ebenfalls zur Tür, um dem Türsteher das Losungswort mitzuteilen.

Sie gelangen in den Sektenraum, wo gerade der Drache beschworen wird. Ist die Zeremonie zuende, marschieren Sie zur Trommel (schließlich ist Sie jetzt noch nicht kaputt). Reden Sie mit dem Rausschmeisser und begeben Sie sich in den Schankraum. Reden Sie mit dem kleinen Burschen. Beim Wirt können Sie sich einen neuen Drink bestellen und dem Angeber können Sie von seinen Geschichten erzählen. Schauen Sie hinter dem kleinen Burschen das Bild an, um den Burschen abzulenken. Drehen Sie in dieser Zeit sein Glas um, damit eine Kneipenschlägerei beginnt. Nachdem der Rausschmeisser Sie hinausbefördert hat, benutzen Sie die Leiter mit der Trommel, um an den Trommelschläger zu gelangen.

Begeben Sie sich zur Tageszeit (durch die Universitätsbibliothek). Gehen Sie in das Speisezimmer der Uni und schlagen Sie mit dem Trommelschläger den Gong. Dadurch erscheint der Lehrling am Tisch. Verlassen Sie die Uni und stecken Sie sich die Pflaumen aus dem Sack des Lehrlings ein. Marschieren Sie zur kaputten Trommel und reden Sie mit dem ängstlichen Burschen. Erst in den letzten Sätzen erfahren Sie von ihm, was Sie mit dem Hammer aus dem Safe machen müssen.

Bringen Sie sich in die Nachtzeit und gehen Sie dort nach links oben zur Wirtschaft. Ziehen Sie das weisse Laken über, gehen Sie ans Bett, schließen Sie die Tür und benutzen Sie das Schmuckkästchen. Da Sie jetzt wissen, was Sie mit dem Hammer machen müssen, gelangen Sie an den Passierschein. Verlassen Sie damit die Wirtschaft. Kehren Sie zur Tageszeit zurück und wandern Sie zum Stadttor. Zeigen Sie dem Wächter am Tor den Passierschein. Gehen Sie danach durch das Tor hindurch in die Freiheit.

Außerhalb der Stadt

Klettern Sie vorerst auf den spitzen Berg in der Mitte. Das Bild wird sich dann ändern, wenn Sie dort angelangt sind. Versuchen Sie nach rechts unten zu gelangen. Es wird ein Basiliskenhuhn auftauchen, welches von Ihrer Truhe verjagt wird. Heben Sie das Ei und die Feder vom Boden auf. Gehen Sie nach rechts zur Übersichtskarte. Marschieren Sie in den dunklen Wald hinein. Schauen Sie sich hier nichts an, da Sie eh Angst vor allen Sachen haben werden. Wandern Sie solange nach rechts (durchs Spinnennetzt hindurch), bis Sie zu einem Haus gelangen.

Betreten Sie das Haus und untersuchen Sie den Kessel. Holen Sie den Pudding mit dem Topf heraus und kehren Sie dem dunklen Wald den Rücken. Wandern Sie nach Ankh-Morphok und von dort zur Straße. Beim Fischhändler dürften Ihnen zwei neue Sachen auffallen. Es liegt eine Krake im Verkaufsstand und der Fischhändler hat einen Gürtel an. Holen Sie mit dem Bindfaden die Krake aus dem Stand und gehen Sie nach links in die Gasse. Öffnen Sie die Toilettentür und schütten Sie den Pudding aus dem Topf in den Behälter. Stecken Sie die Krake hinein und kehren Sie zum Fischhändler zurück.

Legen Sie eine Pflaume in den Kaviar. Der Händler wird die Pflaume essen und auf die Toilette rennen. Folgen Sie ihm und klauen Sie ihm den Gürtel mit der goldenen Schnalle. Marschieren Sie zum Platz und reden Sie mit dem Schnapper über alles. Sie erhalten von ihm dann einen Krapfen. Gehen Sie rechts vom Schnapper in die Gasse und warten Sie, bis der Abflußreiniger auftaucht. Schenken Sie ihm den Krapfen. Es wird nicht lange dauern und der Mann verschwindet. Sie werden ihn beim Friseur wieder antreffen. Doch reden Sie dort mit dem Friseur, um ihn bei einem Meeting zu helfen.

Kehren Sie zum Platz zurück und betreten Sie den Psychiatricker. Reden Sie mit dem Troll über alles. Nach dem Gespräch werden Sie in die Praxis gelassen. Nachdem der Psychiater Sie verhört hat, erhalten Sie zwei Tintenkleckse, die Sie danach in der Truhe finden. Gehen Sie wieder in das Wartezimmer. Sprechen Sie mit der jungen Frau, um von ihr einen Zettel zu erhalten. Marschieren Sie bei der Straße zum Friseur und geben Sie ihm den Zettel. Benutzen Sie den Apparat, damit Sie an den goldenen Zahn vom Abflußreiniger kommen.

Verlassen Sie die Stadt durch das Stadttor. Begeben Sie sich in den Wald, der sich rechts unter der Stadt befindet. Gehen Sie ganz nach rechts zum Brunnen. Reden Sie einmal mit dem Friseur und holen Sie mit der Kurbel den Eimer nach oben. Füllen Sie Ihren Topf mit dem Wasser aus dem Eimer. Benutzen Sie den Schraubenzieher mit der Kubel, um diese ebenfalls einstecken zu können. Wandern Sie danach zur Stadt Ankh-Morphok. Begeben Sie sich bei der Wirtschaft nach hinten ins Badezimmer und benutzen Sie den Wassertopf mit der Seife, um Seifenwasser zu erhalten.

Gehen Sie zum Platz und reden Sie mit dem Gassenjungen. Sie können dabei eine besondere Handbewegung erkennen. Sobald Sie den Jungen danach fragen, erfahren Sie, daß Sie erst einen Test bestehen müssen, bevor Sie die Handbewegung gezeigt bekommen. Wandern Sie zum Palast und zeigen Sie der rechten Wache den Tintenkleks, der wie eine Ratte von hinten aussieht. Haben sich die Wachen wieder selber ausgeschaltet, reden Sie im Tempel mit dem Bauer, dem Steuereintreiber, der Hexe und den Patrizier. Begeben Sie sich in die Nachtzeit (durch den L-Raum).

Marschieren Sie zum Schatten, der sich rechts unten neben dem Fluß befindet. Folgen Sie der Straße ganz nach oben und nach rechts, bis Sie zu einem Haus kommen, welches ein Bordell ist. Reden Sie von links nach rechts mit allen drei Frauen. Bei der rechten stellt es sich heraus, daß es Sally ist. Geben Sie ihr das Ei und das Stärkemehl.

Verlassen Sie die Schatten und begeben Sie sich in der Tageszeit durch das Stadttor in die Freiheit. Genau in der Mitte, hinter dem Wasser gibt es den Rand der Welt zu besichtigen. Fahren Sie dort ein wenig mit dem Cursor herum, bis Sie die Ortschaft gefunden haben. Gehen Sie dann dorthin.

Holen Sie die Lampe aus dem Wasser und rütteln Sie an der Kokospalme, damit eine Kokosnuss ins Wasser fällt. Holen Sie diese mit dem Schmetterlingsnetzt heraus und bearbeiten Sie sie mit dem Schraubenzieher. Dadurch gelangen Sie an die Kokosnussmilch. Kehren Sie nach Ankh-Morphok sowie in die Nachtzeit zurück. Wandern Sie bei den Schatten zum Bordell und geben Sie Sally die geöffnete Kokosnuss. Nachdem Sie einen leckeren Pudding essen durften, erhalten Sie eine neue Pumphose.

Begeben Sie sich zur Tageszeit zum Platz und zeigen Sie dem jungen die Pumphose. Er wird Ihnen die Handbewegungen zeigen, die Sie bei den Alten sofort ausprobieren. Dabei kommen Sie in den Besitz von einem Büstenhalter, den Sie mit der Leiter benutzen können. Gehen Sie zum Schatten. Eine Straße weiter treffen Sie auf einen Maurer. Reden Sie mit ihm über alles und zeigen Sie ihm die Handbewegung (in Rincewinds Ausrüstung). Dafür erhalten Sie die goldene Kelle. Gehen Sie weiter nach rechts, bis Sie zu einem Schuppen gelangen, woraus Sie Schnarchgeräusche hören. Benutzen Sie die BH-Leiter damit, um hineinzugelangen.

Kitzeln Sie den Dieb zweimal mit der Feder. Sie dürfen sich dann den goldenen Dietrich nehmen. Verlassen Sie die Scheune und stecken Sie die Leiter wieder ein. Verlassen Sie den Ort und marschieren Sie zum Palast. Zeigen Sie der linken Wache den anderen Tintenkleks, damit Sie den Palast betreten dürfen. Benutzen Sie den dreckigen Mülleimer mit dem Narren. Sobald er im Badezimmer verschwunden ist, gehen Sie hinterher. Warten Sie, bis er zuende geredet hat und schütten Sie dann das Schaumbad in die Badewanne, um an die Narrenkappe am Hutständer zu gelangen. Nehmen Sie diese an sich.

Marschieren Sie zur Gasse, in der der Alchimist wohnt. Holen Sie aus der Truhe die Puppe des Weihnachtsmannes und legen Sie sie in Rincewinds Ausrüstung ab. Katapultieren Sie sich mit dem Stein auf die Dächer. Stecken Sie die Puppe in den rechten Kamin (die größere Öffnung). Sie sehen dann, wie der Alchimist eingenebelt wird. Steigen Sie durchs Fenster, wie gehabt, hinunter. Betreten Sie das Haus des Alchimisten (dort haben Sie eine weitere Begegnung mit dem Tod) und stellen Sie das Faß mit dem Schießpulver in den Kamin.

Befestigen Sie den Bindfaden daran und verlassen Sie das Gebäude. Aus dem Rohr sehen Sie nun eine Zündschnur ragen. Zünden Sie diese mit den Streichhölzern an. Es wird nicht lange dauern, bis der Schornsteinfeger vom Dach geholt wird. Zum Glück fängt die Truhe die goldene Bürste auf. Legen Sie das Messer zurück in die Truhe ud wandern Sie zur Scheune, in der der Drache haust.

Geben Sie dem Drachen die goldene Bürste, den Goldzahn, den Gürtel mit der goldenen Schnalle, den goldenen Dietrich, die Narrenkappe mit den goldenen Glöckchen und die goldenen Kelle. Der Drache ist befreit. Doch er will noch nicht zurückkehren, sondern an allen Rache nehmen. Selbst an Ihnen.

Marschieren Sie zum Platz. Beim Tomatenstand werden Sie auf die Hexe stoßen. Reden Sie mit Ihr über das Fragezeichen- Icon. Sie erhalten daraufhin den fliegenden Teppich. Reden Sie mit der Hexe über alles und zum Schluß über das Clown-Icon. Sobald die Hexe die Augen schließt und einen Kuß erwartet, müssen Sie ein Schritt nach links machen, damit Sie das Puddingbuch von dem Stand klauen können. Begeben Sie sich in die Nachtzeit und bleiben Sie dort in der Bibliothek.

Rechts neben dem Eingang zum L-Raum können Sie ein Buch in dem Regal finden. Holen Sie dieses heraus und benutzen Sie es mit dem anderen Buch. Sie vertauschen die Umschlagseiten. Legen Sie das Puddingbuch mit dem Drachenumschlag an die leere Stelle zurück. Betreten Sie den L-Raum. Sie kommen nicht mehr zur Tageszeit zurück sondern dürfen dem Tod beim Kartenspielen zuschauen.

Wandern Sie danach nocheinmal durch den L-Raum und warten Sie dann auf den Dieb, bis er das falsche Buch klaut. Die Zeremonie des Drachenbeschwörens beginnt dann. Doch mit dem Puddingbuch wird kein Drache erscheinen. In der Tageszeit kehren Sie zum Patrizier zurück und wollen die Belohnung für den Drachen abholen. Da Sie so kräftig an den Drachen glauben, taucht dieser wieder auf.

Der 3. Akt
Wie wird man ein Held?

Sie befinden sich bei der Stadtwache und reden über Helden. Sobald Ihr Bild erscheint, klicken Sie alle drei Sachen an und dann erst das Gleichheitszeichen. Wandern Sie bei der Straße zum Spielwarenhändler und holen Sie einen Dinosaurier aus dem Angebotskorb. Wandern Sie ganz nach rechts die Straße entlang und sprechen Sie mit dem Bettler.

Betreten Sie den Friseurladen und nehmen Sie das kleine Buch (Terminkalender) und die Schere vom Tisch. Marschieren Sie in die unsichtbare Universität und betreten Sie die Bibliothek. Gehen Sie nach rechts, wo zuvor der schäbige Bursche stand.

In den hinteren Regalen können Sie nun ein magisches Buch finden, welches schwer zu erkennen ist. Wenn Sie sich vorstellen, daß der Bursche noch an seinem Platz stehen würde, so befindet sich daß Buch kurz hinter seinem Kopf. Fahren Sie die Ecke mit dem Cursor ab, bis Sie das Buch gefunden bzw. gelesen haben. Es enthält eine Zauberformel. Holen Sie aus dem Zimmer des Erzkanzlers den Hut und benutzen Sie ihn in Ihrer Ausrüstung. Sie werden bemerken, daß es ein Zauberhut ist.

Begeben Sie sich in die Küche und holen Sie die Spachtel von der Wand. Marschieren Sie zu den Schatten. Gehen Sie nach oben und ein Bild nach rechts. Holen Sie mit der Spachtel den Ruß von der Wand (Wandgemälde). Benutzen Sie das Ruß in Ihrer Ausrüstung, damit es die ursprüngliche Form annimmt.

Benutzen Sie ganz rechts die Leiter mit der Scheune. Öffnen Sie darin den Beutel und stecken Sie sich das scharfe Messer ein. Wenn Sie die Schattengegend verlassen, denken Sie daran die Leiter wieder mitzunehmen. Begeben Sie sich in die Gasse des Alchimisten und holen Sie das Messer aus der Truhe und legen Sie es in Rincewinds Ausrüstung.

Bringen Sie sich mit dem Stein auf die Dächer. Klettern Sie nach links und benuzen Sie das Messer mit der Leiter, damit diese in der Truhe landet. Begeben Sie sich durch das Fenster auf die Straße. Einen Augenblick später wird wieder der Assassine in die Gasse stürzen. Betreten Sie das Haus des Alchimisten und reden Sie mit ihm über alles. Sobald er den Mais vom Stall holen geht, können Sie sich die Bildkamera einstecken, woraus Sie damals den Kobold geholt haben. Marschieren Sie zum Platz. Auf der Tafel können Sie drei neue Hinweise lesen.

Sprechen Sie mit den Alten, der Amazonenkriegerin und dem Schnapper. Von ihm erhalten Sie letztendlich eine Tüte mit Blutegel. Öffnen Sie die Tüte in der Ausrüstung, um die Blutegel dort herauszuholen. Der Stand enthält diesmal Eier. Versuchen Sie eins an sich zu nehmen. Es fällt auf den Boden und eine Schlange kommt zum Vorschein. Nehmen Sie diese an sich und nehmen Sie ein neues Ei, welches diesmal nicht kaputt geht. Benutzen Sie die Schlange mit der Stärke, sowie dem Dünger, um daraus einen Schlangenstab mit Knauf zu machen.

Gehen Sie in die Gasse zur Maschine und schneiden Sie den Gummiriemen mit dem Messer ab. Die Truhe fängt es für Sie auf. Sobald der Abflußreiniger auftaucht, reden Sie mit ihm über alles. Betreten Sie das Wartezimmer des Psychiatrickers. Sprechen Sie mit dem Troll, verschwinden Sie aus dem Gebäude, gehen sofort wieder hinein und sprechen dann mit der jungen Dame. Zeigen Sie ihr den Terminkalender, damit Sie Ihnen ein Ottogramm gibt. Daraufhin dürfen Sie nach oben marschieren. Nachdem das Vorstellungsgespräch beendet ist, wandern Sie zur kaputten Trommel.

Hinter dem Wirt steht ein neues grünes Getränk auf einem Regal. Schauen Sie es sich an und bestellen Sie beim Wirt genau dieses Getränk. Danach können Sie den Wurm aus dem Glas holen und ihn wieder an einem Bindfaden befestigen. Begeben Sie sich zum Palast und zeigen Sie der rechten Wache die leere Tüte, worin sich vorher die Blutegel befanden. Im Palast können Sie jetzt mit dem Bauer, dem Koch, dem kleinen Burschen und dem Patrizier reden. Holen Sie aus dem Badezimmer die Bürste, welche in der Badewanne liegt.

Verlassen Sie das Bad und gehen Sie an der Rauchmaschine weiter nach rechts. Begeben Sie sich in den Kerker. Weiter rechts stoßen Sie auf drei Zellentüren. Hinter den ersten beiden befinden sich Gefangene. Sie können mit ihnen reden, wenn Sie einen Doppelklick auf die Zellentür machen. Kurz hinter der rechten Zellentür befindet sich ein Loch. Benutzen Sie damit den Wurm am Faden.

Sobald Sie die Ratte haben, benutzen Sie sie in Ihrer Ausrüstung. Sie sehen, daß es ein verkleideter Kobold ist. Stecken Sie diese in die Kamera (Bilderkasten). Weiter rechts können Sie mit dem Narren, Lachi und dem Folterer reden.

Benutzen Sie die Kurbel mit der Streckbank von dem Narren sowie von Lachi. Bei Lachi erhalten Sie ein Schwert. Heben Sie dieses vom Boden auf. Da das Schwert kein „Ping" macht, müssen Sie das Schwert stimmen lassen. Benutzen Sie das Skelett, welches rechts auf dem Boden liegt, um an einen Knochen zu gelangen.

Verlassen Sie den Kerker sowie den Palast und wandern Sie zum Stall. Putzen Sie mit der Bürste die Stoßstange des Karrens. Schauen Sie danach die Stoßstange an. Sie können das rechte Schild lesen. Machen Sie dies, damit auf der Hauptkarte ein neuer Ort auftaucht.

Neue Ortschaften

Begeben Sie sich zu Lady Käsedicks Drachenheim (in der Mitte, links neben dem Fluß). Öffnen Sie das Tor und gehen Sie nach oben und dann nach rechts zum Haus. Betätigen Sie den Türklopfer und warten Sie bis die Lady auftaucht. Reden Sie mit ihr, um zu erfahren, daß Sie hinter dem Haus die Drachen füttern muß.

Links neben dem Haus ist nun ein Pfad aufgetaucht. Folgen Sie ihm hinters Haus. Wandern Sie zuerst am Käfig nach rechts und schauen Sie alle Drachen an. Einer von denen wird explodieren. Stecken sie sich die Leine und den darunter befindlichen Nagel ein.

Reden Sie mit der Lady. Nachdem Sie den Käfig verlassen hat, sehen Sie, daß sie ihren Schlüssel in der Strumpfhose versteckt. Schauen Sie sich den Schlüssel einmal an und sprechen Sie dann mit der Frau über alles. Gehen Sie wieder vor das Haus und betätigen Sie den Klopfer. Warten Sie bis die Frau auftaucht und reden Sie diesmal nicht mit ihr, sondern rennen hinters Haus um die Rosette vom Drachenkäfig nehmen zu können. Verlassen Sie das Grundstück und marschieren Sie über die Hauptkarte zum Versteck. Betätigen Sie den Türklopfer. Sie erhalten einen Augenblick später eine Sahnetorte.

Wandern Sie zum Stadttor und reden Sie mit der großen Wache über das neue Icon (Schwert). Dadurch erhalten Sie die Mine, als neuen Ort auf der Hauptkarte im Freien. Gehen Sie dort noch nicht hin, sondern wandern Sie vorerst in den dunklen Wald. In der Hütte treffen Sie auf die Hexe.

Schauen Sie die Wolle sowie alle drei Zaubertränke an. Betrachten Sie zuletzt das rosane Fläschchen und reden Sie dann mit der Hexe über das Trank-Icon. Damit Sie es bekommen, will die Hexe einen Kuss von Ihnen. Benutzen Sie die Sahnetorte mit sich selber (Rincewind). Nach dem Kuss dürfen Sie das Wahrheitselexier an sich nehmen.

Reden Sie mit der Hexe über alles. Machen Sie einen Doppelklick auf die Wolle, die im Raum verteilt ist. Sie folgen der Schnur und gelangen durch eine Luke zu einem Schaf. In den Holzscheiten können Sie einen Schlegel erkennen. Nehmen Sie diesen an sich. Befestigen Sie die Rosette an dem Schaf und benutzen Sie die Bilderkamera. Sie erhalten daraufhin ein Foto von dem Schaf. Klettern Sie durch die Luke ins Haus und verlassen Sie es sowie den Wald. Marschieren Sie nach Ankh-Morphok zur kaputten Trommel.

Benutzen Sie den Nagel mit dem Balken beim Angeber, um den Nagel dort hineinzuhauen. Benutzen Sie das Schafsbild mit dem Bild der Krake. Hängen Sie dann das gerahmte Schafsbild an den Balken. Reden Sie mit dem Angeber, bis Sie das Bier beim Wirt holen gehen. Benutzen Sie das Bier mit dem Wahrheitselexier und geben Sie es dann dem Angeber. Durch die verschiedenen Bilder werden die Biere vertauscht. Doch letztendlich bekommt der Angeber das Bier mit dem Wahrheitselexier. Er wird Ihnen dann von einer Schlucht berichten, die auf der Karte der Außenwelt eingetragen wird.

Verlassen Sie dier Stadt durch das Stadttor und laufen Sie zur Schlucht. Reden Sie mit dem Mönch. Dieser wird Sie aber in den Fluß befördern. Sobald Sie wieder erscheinen, benutzen Sie den Teppich mit dem Mönch und gehen Sie nach rechts in die Höhle. Nehmen Sie die Augenbinde (Tuch) vom Hutständer.

Benutzen Sie die Leine mit der Truhe und die Augenbinde mit sich selber (Rincewind), um sicher zum Altar zu kommen. Rechts neben dem Altar können Sie Sand auf dem Boden finden. Füllen Sie Rincewinds Geldbeutel (befindet sich in seiner Ausrüstung und nicht in der Truhe) mit dem Sand und benutzen Sie es mit dem Offlerauge, um in dessen Besitz zu kommen.

Nachdem Sie aus der Höhle geflüchtet sind, begeben Sie sich zu der Mine, wovon der eine Wächter gesprochen hat. Sprechen Sie mit dem Zwergenschmied. Er verweist Sie zu einem anderen Zwerg. Gehen Sie nach links und reden Sie mit dem Zwerg über ihr Schwert. Sie sollen ihm einen Krug Holunderbeerwein besorgen, bevor er das Schwert stimmt. Marschieren Sie in Ankh-Morphok zur kaputten Trommel und reden Sie mit dem Wirt über den Wein. Sie erfahren, daß er sich nicht in den Keller traut, da es dort von Füchsen wimmelt.

Begeben Sie sich in die Wirtschaft. Versuchen Sie von innen die Tür zu schließen. Es wird nicht funktionieren. Untersuchen Sie die Tür. Sie bemerken, daß dahinter der schwarze Mann steht. Sprechen Sie ihn nur kurz an und wählen Sie noch kein Icon aus. Brechen Sie das Gespräch ab und benutzen Sie den Schraubenzieher mit der Tür, um diese aus den Angeln zu heben. Reden Sie mit dem schwarzen Mann über alles. Sie werden ihm von dem Keller des Wirtes erzählen, wohin er sich begibt.

Statten Sie der kaputten Trommel ebenfalls einen Besuch ab und gehen Sie im Schankraum ganz nach links zur Falltür. Steigen Sie diese hinunter. Reden Sie mit dem schwarzen Mann und schauen Sie sich die Fässer an der Wand an. Das obere Faß enthält den Holunderbeerwein (steht auch drauf). Füllen Sie den leeren Krug damit. Verlassen Sie die Stadt und marschieren Sie in die Mine. Geben Sie dem Zwerg zuerst den Krug Wein und zeigen Sie ihm dann Ihr Schwert, damit er es zu einem „Ping“ stimmt. Kehren Sie nach Ankh-Morphok zurück.

Das Muttermal und der Schnurrbart

Marschieren Sie in die Straße zum Spielwarenladen und benutzen Sie den Knochen mit dem Leimtopf. Wandern Sie in die unsichtbare Universität und begeben Sie sich in das Speisezimmer. Tauschen Sie den Stock von Windel Poons gegen den Schlangenstock aus. Befestigen Sie das Schmetterlingsnetz an dem Besenstiel, um daraus eine Verlängerung zu bilden.

Begeben Sie auf der Hauptkarte nach links oben zur Wirtschaft. Betreten Sie nicht das Haus, sondern gehen Sie nach rechts zu den Leuten. Reden Sie mit dem Mann, dem Wirt sowie dem Seemann. Leider stört der Hund bei der Unterhaltung.

Geben Sie dem Hund den Knochen mit Leim. Dadurch können Sie jetzt ungestört mit dem Seemann reden. Doch dieser will erst etwas zu trinken. Bestellen Sie beim Wirt, der aus dem Fenster schaut ein Glas Milch. Schauen Sie die Tätowierungen auf den Armen des Seemannes an und geben Sie ihm die Milch.

Sprechen Sie mit ihm über alles. Sie erhalten von ihm eine Pfeife sowie den Auftrag seinen Papagei wiederzufinden. Die Pfeife hängen Sie sich um den Hals, weswegen Sie auch nur in Rincewinds Ausrüstung zu finden ist.

Verlassen Sie die Stadt und begeben Sie sich zum Rand der Welt. Es kann sein, daß eine Zwischensequenz zeigt, wie die Götter mit Ihnen spielen. Sollte die Sequenz nicht erscheinen, so haben Sie sie schon gesehen oder Sie wird erst später auftauchen. Sind Sie endlich beim Rand der Welt angelangt, benutzen Sie die Pfeife.

Der Papagei taucht auf und will einen Keks (Papagei ansprechen). Werfen Sie einen gezündeten Knallkörper auf den Papagei, damit er hilflos im Wasser schwimmt. Holen Sie ihn mit dem verlängerten Schmetterlingsnetz heraus. Leider fällt dabei die Pfeife vom Rand der Welt.

Holen Sie einen neuen Knallkörper aus den Feuerwerkskörpern und zünden Sie ihn mit den Streichhölzern an. Befestigen Sie den Zauberhut an der Gabel. Durch die ganzen Taschentücher erschaffen Sie ein Seil, welches hinunter zur Schildkröte führt. Steigen Sie daran hinunter. Sie werden erneut auf den Tod stoßen.

Auf dem Rücken der Schildkröte können Sie rechts ein Glitzern erkennen. Es ist die Pfeife. Heben Sie sie auf und klettern Sie an den Taschentüchern wieder hinauf. Marschieren Sie nach Ankh-Morphok zu der Wirtschaft.

Geben Sie dem Seemann seinen Papagei und sprechen Sie mit ihm. Überreichen Sie ihm seine Pfeife, damit er Ihnen sagt, daß der Friseur auch tätowiert. Verlassen Sie die Stadt und gehen Sie in den normalen Wald (vor dem Gebirge).

Reden Sie mit dem Friseur am Brunnen und zeigen Sie ihm den Terminkalender mit dem Ottogramm. Daraufhin verschwindet er. Statten Sie dem Friseur in der Straße eine Besuch ab und reden Sie mit ihm. Da das Tätowieren wohl nicht das Wahre für Sie ist, erfahren Sie, daß der Gassenjunge Aufkleber besitzt.

Marschieren Sie zum Platz und sprechen Sie den Gassenjungen an. Leider will er das Tatoo nicht geben und hält es dabei hoch. Begeben Sie sich in die Gasse, wo der Alchimist wohnt. Holen Sie das Gummiband aus der Truhe und stecken Sie es bei Rincewind ins Inventar.

Katapultieren Sie sich auf die Dächer und erklimmen Sie den Turm. Kriechen Sie zur Spitze und hängen Sie das Gummiband daran. Nach einigen Sprüngen haben Sie das Tatoo von einem Muttermal in Ihrem Besitz. Klettern Sie den Turm herunter und steigen Sie durch das Fenster wieder hinab.

Begeben Sie sich zum Stall und versuchen Sie mit der Schere den Schwanz des Esels abzuschneiden. Leider läßt der Esel Sie nicht herankommen. Benutzen Sie die Bürste mit dem Topf, indem sich das Seifenwasser befindet und putzen Sie etwas gründlicher die Stoßstange des Karrens.

Wie Sie bemerken, kriegen Sie das linke Schild sauber. Lesen Sie es und marschieren Sie dann in die Gasse. Stecken Sie sich das Messer in Rincewinds Taschen und bringen Sie sich mit dem Stein auf die Dächer. Benutzen Sie das Messer mit der Leiter und steigen Sie durchs Fenster.

Bei der folgenden Zwischensequenz sehen Sie, wie der Assassine ohne Leiter wieder in der Gasse landet. Sprechen Sie mit ihm, um ihm die Nummer des Eselkarrens „Wunder Hintern" mitzuteilen. Übrigens können Sie beim Palast der linken Wache die Blutegel geben, damit die Wächter Sie von nun an nicht mehr stören werden, wenn Sie in den Palast wollen.

Begeben Sie sich zum Platz und gehen Sie nach rechts zum Pranger, worin nun der Esel hängt. Schneiden Sie mit der Schere den Schwanz ab, um einen Schnurrbart zu haben.

Sobald Sie den Platz verlassen, werden Sie wieder dorthin zurückkehren. Sie haben schließlich alle Sachen beisammen, die ein Held braucht. Die johlende Menge feuert Sie an, als der Drache auftaucht. Nachdem ein Mißgeschick passiert ist, wissen Sie, daß Sie eine bessere Waffe gegen den Drachen brauchen werden.

Der 4. Akt
Die Waffe „M16“

Begeben Sie sich sofort zum Platz und gehen Sie nach rechts zur Lady Käsedick. Reden Sie daneben mit dem sonderbaren Mann über alles und holen Sie dann den Schlüssel aus der Strumpfhose der Lady. Suchen Sie dazu die Beine der Frau ab, bis der Schlüssel angezeigt wird. Verlassen Sie den Platz und gehen Sie zu Lady Käsedicks Drachenheim. Folgen Sie dem Weg und dann dem Pfad, der hinters Haus führt.

Öffnen Sie die Tür des Drachenkäfigs mit dem Schlüssel. Versuchen Sie in den hinteren Teil zu gelangen. Leider werden Sie bei dem geschmolzenen Haufen immer wieder umkehren. Nun müssen Sie durch stetiges drücken und wandern nach rechts hinter den Haufen gelangen. Das ist nicht gerade einfach. Doch nach einer kurzen Zeit sollten Sie den Dreh raushaben, wie Sie über diesen Haufen nach hinten gelangen. Nehmen Sie den Marbo (die M16) mit.

Sie müssen nun den Drachen „M16“ beim Palast mit der glühenden Kohle rechts im Kerker benutzen. Machen Sie dies auch mit der glühenden Kohle ganz links in der Mine. Das letzte lodernde Feuer holen Sie aus dem Kessel, der sich im Hexenhäuschen des dunklen Waldes befindet. Jetzt brauchen Sie nur noch einen angezündeten Knallkörper mit der M16 zu benutzen, um Sie schußbereit zu machen. Wenn Sie in die Truhe sehen, merken Sie, daß alle Feuerwerkskörper in die M16 geladen wurden.

Sobald Sie das Bild verlassen, landen Sie auf dem Platz bei der Menschenmenge. Ein Kampf entfacht. Sobald Sie wieder etwas machen können, holen Sie die Sahnetorte aus der Truhe. Warten Sie, bis das Bild nach rechts zum Drachen wechselt und werfen Sie die Torte auf ihn. Der Drache verliebt sich daraufhin in den Sumpfdrachen. Damit haben Sie das Spiel mit Bravour bestanden.

ENDE

Notizen

Notizen

Gelöst und bearbeitet von:

Christian von Mellenthin

Redaktion

Hint Shop
Inh.: Christian von Mellenthin

Bemerkung zu Discworld®

Ergänzung zur Seite 14 Absatz 2

Um Sally die Sachen geben zu können, müssen Sie zuvor noch die Schmierereien auf der Toilette in der Straße (am Tag) lesen. Sie erfahren dort, daß Sally die Spezialbehandlungen macht. Erst dann erzählt sie Ihnen, was sie für Sachen braucht, um die Spezialbehandlung durchzuführen.